



# Kenseiden



O lugar: o Japão, do século XVI. Os feitiçeiros satânicos tomaram conta do país onde você nasceu e vive. Eles roubaram a Espada do Rei Dragão e os cinco Manuscritos Secretos que pertencem à sua família!

Você é Hayato, um destemido samurai, e deve recuperar a espada e os manuscritos secretos, superando todos os feitiços que o aguardam no Castelo da Magia Negra!

É mais do que uma questão de honra. O destino de uma nação depende do seu sucesso.



## Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
  2. Coloque o cartucho KENSEIDEN no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
  3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
  4. Para começar o jogo, aperte o Botão 1 ou o Botão 2.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## Kenseiden

O objetivo de Kenseiden é derrotar os cinco felicitosos e recuperar os cinco Manuscritos Secretos e a Espada do Rei Dragão, que se encontram no castelo dos felicitosos em Edo.

Kenseiden tem 16 rodadas, cujos nomes derivam dos nomes das províncias japonesas onde transcorrem as respectivas ações (veja o MAPA). A maneira das rodadas pode ser vencida encontrando-se a saída e por ela escapando com vida. Mas, quando se defrontar com um felicitoso saiba que será sempre um combate mortal! Você não poderá avançar para a rodada seguinte enquanto não derrotar o felicitoso.

Toda vez que vencer um felicitoso você conquista um manuscrito e aprenderá uma nova maneira de atacar com a sua katana (espada samurai).

## Número de vidas

Você começa Kenseiden com três vidas. Perde uma vida quando seu medidor de resistência atinge zero ou quando você cair de um telhado ou ponte.

Ganha-se uma vida sempre que a pontuação atinge um múltiplo de 20.000 pontos. Também se ganham vidas extras ao entrar na posse de determinados itens (veja ITENS ESPECIAIS).

Pode-se dispor de um máximo de nove vidas por vez. Depois disso, você recebe 5.000 pontos extras para cada múltiplo de 20.000 pontos que conseguir.

# Assuma o controle

Kenoides é um jogo individual. Para iniciá-lo, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 do joystick.



**BOTÃO DIRECIONAL**  
(Botão D)

Botão  
①

Botão  
②

Botão D: movimentos básicos.

Botão 1: atacar com a espada.

Botão 2: far os saltos.



## Movimentos básicos



Você inicia o jogo conhecendo três técnicas de ataque: uma "chicotada" horizontal, um "corte" baixo na posição agachada e, finalmente, a atitude de aparente defesa, mas que, também na posição agachada, se transforma em ataque, mantendo-se o Botão 1 para baixo.

Cada vez que derrota um feiticeiro você aprende uma nova técnica de ataque nos manuscritos secretos.

São cinco no total (veja os SEGREDOS DOS MANUSCRITOS)

## Os segredos dos manuscritos

Quando um feiticeiro é derrotado, você está habilitado a ler o manuscrito.

### Manuscrito 1

#### Salto elevado

(Take Tohi)

Este manuscrito lhe dá a capacidade de saltar mais alto.



### Manuscrito 2

#### Rechapeado ataque do alto

#### (Kara Take War)

Este manuscrito  
lhe dá o poder  
de atacar com a  
espada levantada  
à altura da  
cabeça de Hayato.



Aumenta o poder e o espaço do seu ataque. É um movimento eficiente para enfrentar inimigos que atacam do alto, mas não pode ser feito quando Hayato salta ou se agacha.

### Manuscrito 3

#### Dividindo o clivo

#### (Kakato War)

Aumenta seu poder  
de ataque em um  
nível. Essa técnica  
lhe permite dar um  
corte para baixo  
com a espada, em  
pleno salto.





**Manuscrito 4**  
**Cortando o ar**  
**(Shinku Kiri)**

Dá-lhe a capacidade de atacar tanto de frente como de costas, aumentando o espaço de ataque. Porém, este movimento só é possível na posição agachada.



**Manuscrito 5**  
**Espada giratória**  
**(Han Shi To)**

Com esta técnica, você se movimenta para a esquerda ou para a direita, fazendo girar a espada em círculos mortais.



## Imagem do jogo



*Medidor de resistência:* o nível do medidor diminui quando você é atacado ou tocado pelo inimigo, e aumenta se você encontra determinados itens (veja ITENS ESPECIAIS).

## Batalhas com os feiticeiros



Na luta contra um felícioiro só pode haver um vencedor. O único jeito de derrotar a coba é derrotando o seu adversário. Quando o medidor de resistência do felícioiro cai a zero, você vence e recebe um dos cinco manuscritos.

## Rodadas de treinamento

No decorrer do jogo há várias rodadas que servem para você treinar. Você entra numa dessas rodadas subindo as escadas.



Nas rodadas de treinamento um professor mais velho ordena a Hayato que estude combate, aprendendo a desviar-se de flechas e lanças. Se você se sair bem, o nível do seu medidor aumenta ou então você ganha um "omamon", o talismã de proteção que reduz o número de danos que o inimigo pode causar-lhe.

Porém, se falhar nesse treinamento, o nível do seu medidor decresce levemente.



Se deseja pular a rodada de treinamento, basta movimentar Hayato para a direita, ao longo das escadas e para fora do quadro.

## Itens especiais

### Fruta da vida (Hyetaru)

Aparece quando você derrota certos inimigos. Restaura parcialmente o nível do seu medidor de resistência.



### Espada (Katana)

Fortalece seu poder de ataque. Pode ser encontrada em diferentes rodadas.



### Kit médico (Iaro)

Restabelece o nível do seu medidor de resistência, mesmo que este tenha caído a zero. Você só pode carregar um kit de cada vez, mas pode levá-lo consigo de uma rodada para outra, quando necessário.



### Talismã de proteção (Omamori)

Aumenta sua capacidade de defesa. É conquistado nas rodadas de treinamento. Há "omamoris" vermelhos e azuis. Os azuis são os mais poderosos.



Se você conseguir os dois tipos, sua capacidade de defesa fica mais forte ainda!



### Bonco de madeira (Kokeshi)

Garante uma vida adicional.

### Manuscritos secretos (Hidenbo)

São cinco, ao todo. Cada um contém uma técnica secreta de luta com a espada. Ao conseguir os manuscritos, após derrotar os felicitos, você aprende as técnicas ali escritas.



### Diário (Nikki)

Permite a prorrogação do jogo por uma vez. Se o jogo termina quando tiver o diário, você vê a imagem CONTINUE (veja figura).



Utilize o Botão D para escolher "CONTINUE" (para o jogo continuar) ou "STOP" (para confirmar o fim do jogo) e, então, aperte o Botão L. Se escolher "CONTINUE", o jogo recomeça do ponto da última queda de Hayato.



## O mapa

Após cada rodada você vê um mapa do antigo Japão. Cada área do mapa significa uma rodada do jogo. O Castelo da Magia Negra está na Rodada 16, Edo.



Após vencer Híres, na Rodada 2, você pode selecionar diferentes rodadas. A rodada em que deveria entrar normalmente piscará. Para selecionar uma rodada diferente, aperte o Botão 1 até aparecer a identificação da rodada desejada. Ai então aperte o Botão 2.

Veja o mapa abaixo e as respectivas legendas de identificação (que estão na página seguinte), correspondentes a cada rodada.



肥後 Rodada 1  
Higo

筑前 Rodada 2  
Chikuzen

長門 Rodada 3  
Nagato

伊予 Rodada 4  
Iyo

土佐 Rodada 5  
Tosa

出雲 Rodada 6  
Izumo

摂津 Rodada 7  
Settsu

大和 Rodada 8  
Yamato

加賀 Rodada 9  
Kaga

伊賀 Rodada 10  
Iga

尾張 Rodada 11  
Owari

越中 Rodada 12  
Echigo

駿河 Rodada 13  
Suruga

越後 Rodada 14  
Echigo

水戸 Rodada 15  
Mito

江戸 Rodada 16  
Edo

Você pode chegar a Edo sem ter de, necessariamente, passar pelas rodadas anteriores, mas se não estiver bem forte será derrotado com toda a certeza!



## Conheça o seu inimigo

Aqui estão os desenhos e as criaturas fantásticas que são encontrados em *Kenshi*.



Urchin  
100 pontos



Skeleton  
200 pontos



Squat Bug  
100 pontos



Spider  
100 pontos



Puppet Master  
200 pontos



Fire Demon  
100 pontos



Crow  
100 pontos



Puppet  
100 pontos



Bat  
100 pontos



Bear Lizard  
100 pontos



Harlet Lizard  
100 pontos



Fox Fire  
100 pontos



Poison Moth  
100 pontos



Child Scour  
100 pontos



Zabo Fish  
100 pontos



Skull Fire  
100 pontos



Spike Pole Crusher  
200 pontos



Faceless Demon  
200 pontos



Hideous-Faced  
Snake  
100 pontos



Stretch Worm  
100 pontos



Snake & Chain Bandit  
200 pontos



One-eyed Blinder  
100 pontos



Grasshopper  
100 pontos



Jackal Lizard  
100 pontos

# Os feiticeiros



Roda de Fogo  
1.000 pontos



Berka  
1.000 pontos



Dois-cabeças  
1.500 pontos



Oho Poder  
1.500 pontos



Cabeça da Morte  
1.500 pontos



Larva de Mosca  
1.300 pontos



Yacatan, o Mestre

## Dicas úteis

- Os inimigos (Zemecinos, demônios e criaturas fantásticas) atacam usando sempre os mesmos padrões. Procure entender esses padrões, pois assim será fácil dominar seus adversários.
- Cada feiticeiro tem um ponto fraco. Descubra-o e ataque-o diretamente! Por exemplo, golpeie o Roda de Fogo diretamente na cara, evitando suas chamas.
- A "posição de defesa" (Hayato apachado, assim mantido pelo Botão 1 apertado para baixo) é a mais indicada para lutar contra inimigos que atacam de cima e de baixo.
- Se quiser parar o jogo, proceda assim: quando aparece a imagem GAME OVER ("Jogo terminado"), aperte o Botão 2. O jogo recomeçará a partir da última rodada que você disputou.

# TECTOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal com probatórias da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoas não autorizadas.

A presente garantia também não cobre fretos de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

**TECTOY**

Nico 021750528

PROTEÇÃO AO CONSUMIDOR

TECTOY INDUSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA  
Rua Ramos Ferreira, 1915 — Maracan — AM — CEP 69.000  
Igaratá, Brasil  
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR  
Av. Erasmo Marchetti, 376 — São Paulo — SP — CEP 05038  
TELEFONE (011) 284-5797

**TEC TOY**

